大河原邦男画集

機動戦士ガンダム MSVスタンダード

okawara kunio
illustrations
mobil suit gundam
msv standard



大河原邦男画集

機動戦士ガンダム MSVスタンダード

OKAWARA KUNIO
ILLUSTRATIONS
MOBIL SUIT GUNDAM
MSV STANDARD



渾身の画稿、全90機分を収録!









描き下ろし
フルアーマー・ガンダム!!

Ark Performance（『機動戦士ガンダム MSV-R ジョニー・ライデンの帰還』）との対談も掲載!!

大河原邦男画集

機動戦士ガンダム MSVスタンダード



OKAWARA KUNIO
ILLUSTRATIONS
MOBIL SUIT GUNDAM
MSV STANDARD

大河原邦男画集

機動戦士ガンダム MSVスタンダード

OKAWARA KUNIO
ILLUSTRATIONS
MOBIL SUIT GUNDAM
MSV STANDARD







Earth Federation Force

FA-78-1
FULL ARMOR GUNDAM



FA-78-1B

FULL ARMOR GUNDAM (TYPE B)



FA-78[G]

FULL ARMOR GUNDAM GROUND TYPE



FA-78-2
HEAVY GUNDAM UNIT2





RX-78-1
PROTOTYPE GUNDAM(ROLLOUT TYPE1)



RGC-80S

GM CANNON [SPACE ASSAULT TYPE]



RGM-79SC

GM SNIPER CUSTOM [SHIMODA TEAM]



RGM-79KC

GM INTERCEPT CUSTOM

FF-S5
RAVEN SWORD





RGM-79KC

GM INTERCEPT CUSTOM
[with FELLOW BOOSTER]



RX-77-3D

GUNCANNON HEAVY CUSTOM (TYPE D)



RX-78SP
GUNNER GUNDAM

RGM-79L
GM LIGHT ARMOR



RX-77-4

GUNCANNON II





RGC-80-01

PROTOTYPE GM CANNON (TYPE1)



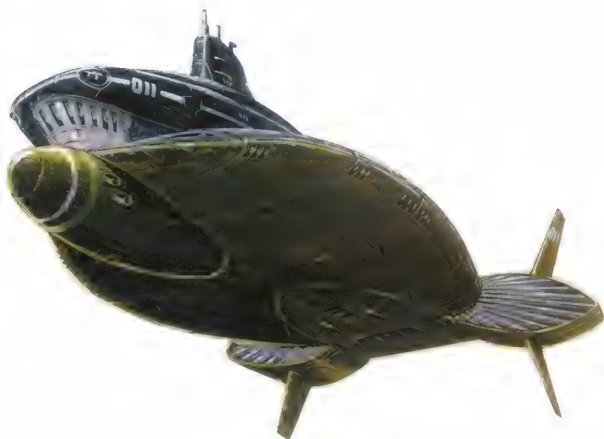
FF-X5
PROTOTYPE CORE FIGHTER



FF-X7bst PLAN004
CORE BOOSTER PLAN004

RGM-79U
GM SLOEP



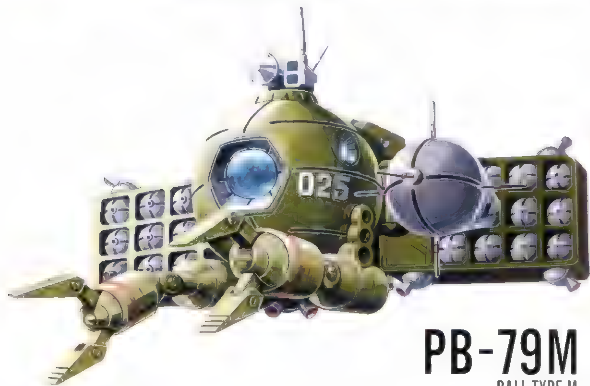


SS-6011

ROCK WOOD

RMV-3M
GUNSHIP GUNTANK





PB-79M
BALL TYPE M



RGM-79SC

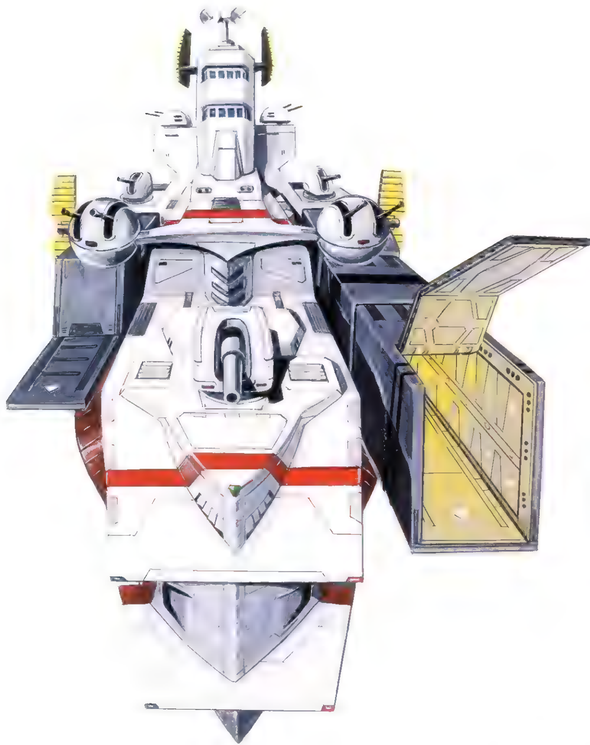
GM SNIPER CUSTOM



RGM-79HC
GM GUARD CUSTOM



PB-79F
BALL TYPE F



SCV-102

NELSON



RGM-79V
GM NIGHT SEEKER


FF-6
TIN COD
FF-S3
SABER FISH



RGM-79LV

GM NIGHT SEEKER II



CB-X5 (SGT)

GUNPERRY SIGINT

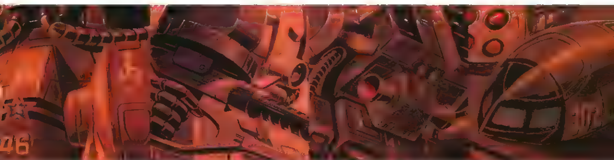
RX-77-3
GUNCANNON HEAVY CUSTOM

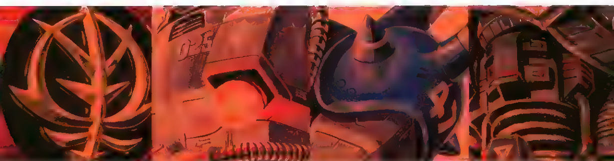




RX-78-1

PROTOTYPE GUNDAM


46



Principality of ZEON



MS-14B

GELGOOG HIGH MOBILITY TYPE
JOHNNY'S CUSTOM



MS-06R-2

ZAKU HIGH MOBILITY TYPE
JOHNNY'S CUSTOM

MS-06S

ZAKU II JOHNNY'S CUSTOM



MS-06R-1A

ZAKU HIGH MOBILITY TYPE UMA'S CUSTOM





MS-14C-1A

GELGOOG CANNON
JACOBIUS'S CUSTOM

MS-14B

GELGOOG HIGH MOBILITY TYPE
UMA'S CUSTOM





MS-14BR

GELGOOG HIGH MOBILITY TYPE
SIEMENS'S CUSTOM

MS-14C
GELGOOG CANNON
CRUZ'S CUSTOM



MS-06FS
ZAKU MATSUNAGA'S CUSTOM





MS-06R-1A

ZAKU HIGH MOBILITY TYPE
MATSUNAGA'S CUSTOM

MS-06D
ZAKU DESERT TYPE



MS-06K
ZAKU CANNON



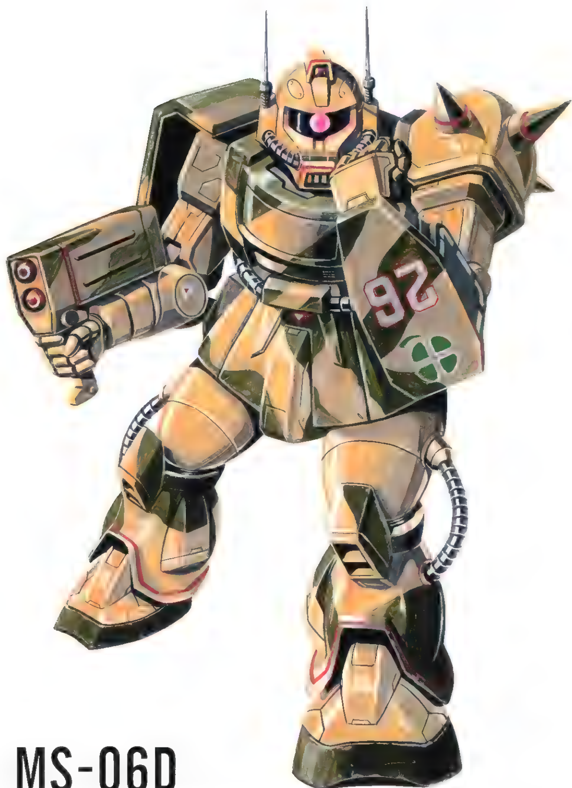


MS-06G

ZAKU HIGH MOBILITY GROUND TYPE

MS-06D
ZAKU DESERT TYPE(GARIBOLDI TEAM)





MS-06D
ZAKU DESERT TYPE(CARACAL TEAM)

MS-06K
ZAKU CANNON GRADEN'S CUSTOM





MS-06K

ZAKU CANNON(GATLING GUN EQUIPMENT TYPE)

MS-06JK
ZAKU HALF CANNON





MS-06Z

PSYCHOMU SYSTEM ZAKU ZEONG TEST BASE “BISHOP”


22
MSN-01
PSYCHOMU SYSTEM ZAKU

MS-06F

ZAKU II
DOZLE'S CUSTOM



MS-09R

RICK DOM DOZLE'S CUSTOM





MS-06R-1A

ZAKU HIGH MOBILITY TYPE
THE BLACK TRI-STARS CUSTOM



MS-06S

ZAKU II
THE BLACK TRI-STARS GAIA'S CUSTOM



MS-06R-1A

ZAKU HIGH MOBILITY TYPE GATO'S CUSTOM



MS-05Q

ZAKU I NORRIS'S CUSTOM

MS-06A

ZAKU II (TYPE A)



MS-06W
ZAKU WORKER





MS-06F

ZAKU II (MATSUNAGA TEAM)



MS-06F
ZAKU MINE LAYER

MS-06E-3
ZAKU FLIPPER



MS-06E
ZAKU RECONNAISSANCE





MS-06M
ZAKU MARINE TYPE

EMS-05
ACG



MS-06V
ZAKU TANK “SAND SHEEP”



MS-07G-1

GOUF VIJAYANTA



MS-07G-2

GOUF TACTICAL ASSAULT TYPE



MS-07H

GOUF FLYING TEST TYPE



MS-07W

GOUF COMPOUND EXAMINATION TYPE



YMS-09

PROTOTYPE DOM



YMS-09D

DOM TROPICAL TEST TYPE

YMS-09J

DOM HIGH MOBILITY PROTOTYPE





MS-14GD

GELGOOG GUNTHAR

MSM-04N
AGG GUY



MSM-06

JURICK





MSM-07N
RAM Z'GOK



EMS-05F

AZOCK



MS-06V-8

ZAKU TANK "WILD BOAR"



MAM-07-X3

GRUBLO UW-BIT MOUNTED PROTOTYPE

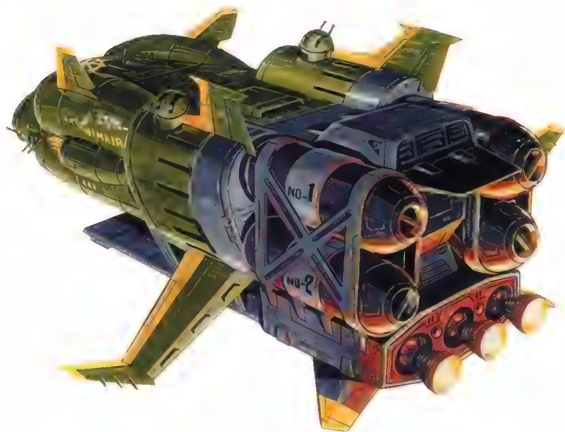
MA-05R
BIG-RUF



MAN-00X-2

BRA-RELLO





CCM-91

ZANZIBAR-CLASS TASK FORCE BATTLE CRUSER
"CHIMAIRA"



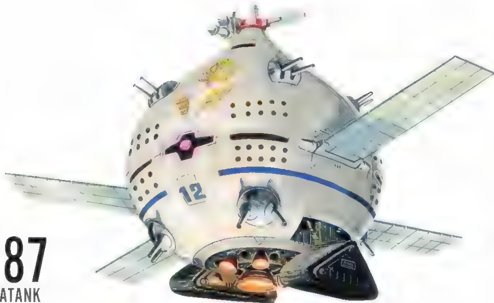
Z-225

GAGAULU-CLASS SPACE DESTROYER
"PERLE NOIR"



FII-03

SPACE ATTACK FIGHTER
GOBURU



G87

LUNATANK



YS-11G

DO-DAI GA

YMS-15E
GYAN EOS



MSN-02

PERFECT ZEONG



大河原邦男インタビュー　MSVシリーズの原点は遊びなんです

自分の本分はあくまでメカデザイン

ファンの期待に応えてリアルなタッチを導入

——本書は「月刊ガンダムエース」のピンナップ連載として、足掛け8年にわたり描いていただいた画稿をまとめたものですが、ご自身でご覧になっていかがでしょうか？

大河原　ひと言で言えば、「よく、やったな」という感想ですね。私の本分はあくまでメカデザインで、イラストは仕事だから依頼がないと描かないんですね。タツノコプロで一緒だった天野喜孝さんとかは絵を描くのが好きだから、仕事でなくても描くけれど。連載している最中は忙しかったし、大変は大変でしたけれど、こうしてまとまると毎月1枚ずつ、80点以上描いたのはひとつの財産になっている気がします。

——大河原さんが本格的にイラストを描き始めたのは、劇場版『機動戦士ガンダム』の1作目くらいの時期でしょうか？

大河原　いや、その前にも「月刊トイジャーナル」という玩具専門誌でも『ガンダム』は描いています。ただ数を描き始めたのは、劇場版を制作することになって安彦良和さんがキャラクターメインのキービジュアルを、メカファン向けに私がモビルスーツメインのものを描いて以降でしょうか。当時、関連書籍も多く出たし、専門店への販促ポスターとか、とにかくイラストが必要だったんです。安彦さんが全部描ければいいんですけれど、本編のほうで忙しくて。

——その大河原さんが手がけた劇場版のポスターなどのイラストでは、すでに機体にマーキングやウェザリング、アニメ本編とは異なるカラーリングが施されていたり、後の「MSV-モビルスーツバリエーション」に通じるリアルさを追求するアレンジが見られます。

大河原　あれは単純にアニメの設定を、そのままイラストにすると絵として寂しかったからですよ。マーキングやウェザリングに関しては『スター・ウォーズ』の影響が大きいですね。絵としての密度と同時に、実際に使用されているメカ・兵器のリアリティをアニメや模型のファンが欲している時代だった。カラーリングのバリエーションも、違ったテイストを出すためです。放送時はクローバーさんがスポンサーでしたから、カラーリングが玩具っぽいのはしょうがないんですけれど、劇場版やプラモデルがブームになる頃には、年長のファンがついていて、より兵器らしいイメージを期待されていたので。

——というか、またサンライズもいまほど会社が大きくなくて、イラストに関して何も制約がなかったので、あまり相談もなく、こちらで自由にアレンジすることができたんです。

当時サンライズの制作メンバーでもある企画室の山浦栄二さんと、頻繁に仕事をしていたので、もし何か問題があれば言ってくるだろうと、こ

最終的に何も言ってこなかったので、会社の総意ということでいいんじゃないですかね（笑）。山浦さん自身もミリタリー好きだったしね

デザインで大事なのはディテールではなく形

81年5月に発売された書籍『劇場版 機動戦士ガンダム アニメグラフィックス』に、「MSV」の大元ともいえる「ザクバリエーション」の設定画が掲載されましたが、そのいきさつをお教えいただけますか

大河原 ちょっと昔のことなので、あまり覚えてないですね。この頃は「ガンダム」以外に4～5本進行していたし。ただこの本に関わって、後に「コミックボンボン」を立ち上げる編集者の安井尚志さんが、模型グループ「ストリーム・ベース」の小田雅弘さん、高橋昌也さん、川口克己さんを連れてきたんです。「ガンダムで遊びませんか？」と。それで彼らに絵を渡したら、市販のガンプラを改造して模型にしてくれた。ガンプラブームといっても、当時改造はまだごく一部の人がやっていただけでしょうけれど、ストリーム・ベースの三人がどんどん作例を発表するに連れて、刺激されたガンプラマニアもどんどんスキルアップしていきました。まだいい意味で公式設定の縛りがゆるかったから、彼らや他の媒体が設定を作ったりするうちに、MSVが形作られていったのだと思います

だからMSVの原点は遊びなんですよ。安井さんがどれだけ狙って仕掛けていたのか、わからないんだけど。ストリーム・ベースのメンバーも、うちの事務所に来て、一緒に酒を飲んだりね。80年代半ばは、色んな企画も立て易かったし、業界自体にスピード感と熱気があった。そんないい時代に働けて、私は本当に運がよかったと思います

当時バンダイから出ていた「模型情報」の別冊「MSバリエーションハンドブック」でも大河原さんは「これ（MSV）は一種の遊びなんです」と語られていますね

大河原 あの頃は劇場版が終わったら、媒体としてはプラモデルくらいしかありませんでしたし、まさか「ガンダム」やガンプラがこんなに続くなんて思ってもいなかったから、割と気軽に言ってますね。「MSV-R」にスタッフとして入ってくれた草刈健一さんも、まだこの頃はモデラーだったんですよね。「MSV-R」は、元の「MSV」のスタッフも集まってくれて、もう親戚みたいな付き合いですよ。

——MSVシリーズはベースになる機体があるからかもしれませんが、機能性がフォルムに顕著に反映されたデザインのように思います。

大河原 最近のアニメのメカデザインからは、緻密なディテールに重きを置く傾向を感じますが、自分としては全体の形が魅力的なものが良いメカデザインと思っているんです。複雑にすればいいというものではないし、ディテールは後で追加してもいい。これまでも『ガンダム』だけでなく、「タイムボカン」シリーズとか、ジャンルを問わずいろんなメカを同時にデザインしてきましたから、大胆なアレンジができているのかもしれません。

ただ我々の時代は、まだメカデザイン自体が黎明期でしたから、好き勝手なことができたというのもあるので、これだけメカがあふれている時代だと、ディテールに頼らないデザインというのは大変だと思います。

一番時間がかかるのは構図とポーズの選定

この「MSVスタンダード」では「MSV-R」を含め、30数年にわたる「MSV」シリーズを、ご自身の手で新たに描くという企画ですね

大河原 そんな機会は普通ありませんからね。ありがたいお仕事だったと思います

具体的な作業工程についてお聞かせいただけますか？

現場の作業で培われたスピード感をいまも大事に

大河原　実際に描くのは二日くらいです。ただ私の場合、最初に短期集中して仕事を進めて、完成型が見えたら一度置いておいて、仕上げは締め切り前に取り掛かるようにしています。フリーランスは、とにかく並行して仕事をこなさなければいけませんから

「MSVスタンダード」では、まず候補のリストから今回描く機体を選びます。編集部やサンライズさんから関連作品の発表に絡めて「この機体を」と提案されることもありますけれど、通常は、前回が連邦軍であれば今度はジオン軍とできるだけ振り分けていました。飽きちゃうんですよ、系統の似た機体が続くと

だからジュリックとか、これまであまり描いたことがない機体が来ると嬉しいですね。これは「MSV-R」で配色とか、かなり草刈さんがこだわった機体なんですよ。「MSV」や「MSV-R」でチームとして設定を作った機体は、イラストで描く時もいろいろ思い出すことが多いですね。

一番時間がかかるのは、ポーズと構図を決めることです。私はメカデザイナーで、もともとクライアントが要求しているメカをデザインして、その形を実際に作画や制作をするスタッフに、できるだけ正確に伝えるのが仕事ですから、どうしても全体の形がわかりやすい構図やポーズで描いてしまいがちなんです。イラストレーターさんやアニメーターさんであれば、格好良いポーズや構図を考えるのが楽しいんでしょうけれど。

ゲームでの仕事で得た水彩で重厚感を出す技術

――描かれている用紙はA3ですね

大河原　A3のケント紙です。もうちょっと紙質の粗いイラストボードのほうが、絵の具の乗りはいいんですけれど、このピンナップは背景がないので、絵の縁がカッチリ仕上げられて、白の地色の見栄えがいいケント紙を使っています。

正直、背景を描かなくていいというのは、すごくありがたかったですね。デジタルで描く人だったら、背景とメインのイラストでレイヤーを分けて描けばいいんでしょうけれど、私はアナログなので背景を描いて、メインのイラストを描く。それでバランスとか構図を失敗したら、また最初からやり直しになってしまう。もともとは、タツノコプロの美術課出身なんですけれど。

――絵の具は何を使われていますか？

大河原　二作目の『ガンダム』の劇場版（『機動戦士ガンダムII 哀戦士』）とか、アクリル絵の具を使ったものもありますけれど、メインはタツノコプロの時代からずっとポスターカラーです。ニッカー絵具の水性の普通のやつですよ。

アクリルは厚塗りをするのにはいいんですけれど、乾きが遅いのでアニメの現場では使われないんです。ポスターカラーは、すぐ乾いて次の絵にかかれるので、早く仕上げるのにいい。我々の業界で大事なのはスピード感なんです。特に私が現場にいた頃なんて、アニメの背景なんて撮影したら捨てちゃうから、画材はとにかく安くて早くできるものが一番。画用紙が濡れている間に、空や雲を描いちゃうとか、そういうスピード感を求められていたので。

だから本来なら、仕上げに防水のスプレーをしなくてはいけないでしょうけれど、私の場合はそのまま提出していることも多いので、水に入れてタワシで洗ったら全部落ちます（笑）。

――水彩で描かれているところでは、『金属の重厚な感じ』がすごいです

MSなんて存在しないのだから自由に発想すればいい

大河原　サンライズインタラクティブというゲーム会社で、お仕事をしていた時に3DCGをちょっとやってみたんです。3DCGで金属を表現する際、レンダリングで反射や映り込みを設定するじゃないですか。その時に身につけたノウハウは、いまずい分役に立っていると思います。あとエッジの部分にハイライトをどう入れれば、金属感が出るとか。昔のそれこそ『ガンダム』の劇場版のイラストを描いていた当時は、アクリル絵の具なんですけれどベタ塗りっぽいから、逆に重厚感が薄いかもしれません。

――色でいうと、重装備の機体に多い濃いグレーの質感も独特ですね。

大河原　これはグレーに青を混ぜるだけですよ。割合は決めてなくて適当です。イメージとしては錆止めのガンブルー処理を施した金属なんですけれど、そういったポスターカラーがないので、自分で毎回作っているだけで。

これだけ数を描いていると、自然と使う色、自分が好きな色が決まってくるんです。たとえば私は、赤は少し黄色がかったバーミリオンをよく使うんです。スカーレットを使えば、ちょっと落ち着いた感じになるんでしょうけれど、やっぱり好きなんでしょうね。

――本書の読者と「MSV」シリーズのファンに向けてひと言お願いします。

大河原　もちろん読んで楽しんでいただければ嬉しいのですが、ただそれだけで終わってしまうと、少しもったいないなと思います。かつてストリーム・ベースのメンバーがしてくれたようにモデルを作ってくれてもいいし、メカデザインに関わっている人は自分なりのMSVを作ればいいんですよ。MS（モビルスーツ）なんて実際には存在しないのだから、自由に発想すればいい。

この本を読んでインスパイアされた誰かが、何か新しいものを作り出してくれると嬉しいですね。

――最後に、「MSV-R」から始まった一連のプロジェクトを終えての感想は？

大河原　きっかけになる「MSV-R」を前の画集（『大河原邦男画集 機動戦士ガンダム 原典継承』）で描いた時は、こんな長期連載になるとは想像もしていませんでしたから、少しのんびりしたいですね。あと時間ができたら3DCGの勉強を再開しようかと思っています。一時期はモデリングまでひと通りできるようになったんですけれど、ソフトのバージョンもずい分変わってしまったし。もう70なので、それを機にやり直そうかなと。そうすれば3Dプリンターで出力もできるし、デザインの仕事にも活かせるだろうと。ただ、もう年齢が年齢なので、面倒くさくなってしまうかもしれないけれど。普通ならもう引退する年齢ですからね。

◉MSVとは

モビルスーツバリエーションの略称で、その名のとおりアニメ「機動戦士ガンダム」本編に登場したモビルスーツのバリエーション機と、それらを生み出した企画を指す。当初は1981年前後から始まったガンプラブームを受けての、ホビー誌・児童誌の記事企画として展開。後にプラモデルシリーズとして発売された。

MSV-Rは、文中の『大河原邦男画集 機動戦士ガンダム 原典継承』にて大河原氏が描き下ろした新規のMS画稿を契機に始まったMSVの公式続編企画で、2009年より漫画、イラスト、立体物ほか多岐にわたる分野で展開している。



対談　大河原邦男×Ark Performance

ジャンルを超えて仕事をすると実験ができる

2009年に「MSV」の公式続編企画として始まった「MSV-R」シリーズも、漫画、小説、模型など多岐にわたって展開した。その中でも高い評価を誇る、ジオン公国軍のエースパイロット、ジョニー・ライデンの謎を追う漫画『機動戦士ガンダムMSV-R ジョニー・ライデンの帰還』の作者であるArk Performance氏と、大河原邦男氏の対談を掲載する。なお大河原氏は『ジョニー・ライデンの帰還』でメカデザインを担当し、Ark Performanceの両氏も大河原氏のファンを公言しているが、対談は今回が初めてとなる。

社会現象となるような作品は スタッフの相乗効果から生まれる

Ark Performance 弐号（以下、弐号）　大河原さんのお名前を意識し始めたのは中学生くらいからでした。『ゴワッパー5ゴーダム』や『タイムボカンシリーズ ヤッターマン』といったタツノコプロの作品も観ていたのですが、小学生の頃でアニメのスタッフを確認する習慣はなかったもので、中学生になって改めて観かえして「え、これもこれも大河原さんのメカデザインだったのか」と驚いた覚えがあります。

大河原　『ゴーダム』は、初めて私がすべてのメカデザインを担当した作品です。私は1972年の4月にタツノコプロに入社したんですけれど、その頃は非常勤のタツノコプロ専属メカデザイナーという立場でした。ただ自宅で作業できるので、他の制作会社の仕事も受けたりしていてね（笑）。当時はタツノコを辞めて制作会社を起こした人がたくさんいて、そういった方々が仕事を振ってくれていたんです。フリーになって最盛期は、一週間毎日アニメのクレジットに名前を出すのが目標だったんですけれど、五日くらいが限界でしたね。

Ark Performance 壱号（以下、壱号）　それでもスゴイですよ。

弐号　『機動戦士ガンダム』を初めて観たのは小学四年生くらいで、たぶん再放送だったと思うんですが、何しろ子供なので独立戦争とか難しいことはよくわからなかった。でもあのザクの量産型というコンセプトとモノアイのデザインが、とにかく斬新で

大河原　ザクに関しては、あの頃敵メカは商品にならないという風潮だったので、脇役機みたいにスポンサーや制作会社の意向を気にしないで、富野（由悠季）監督と私で自由に考えられたんです。モノアイは監督のこだわりでしたね。なぜかは聞いたことがないので、いまだにわかりませんけれど。方向性がはっきりしていたので、一稿くらいで決まりました。私も最初はただのやられメカと思っていたのか、兵器の開発系統というコンセプトが設定に組み込まれたおかげで、あの世界観のベースになる機体になりましたね。

壱号　そうですね、僕はグフが好きなんですけれど、それは見た目でザクよりも強いというのが子供心にも伝わってきたからなんです。あの時代に、兵器が進化していく過程をアニメのデザインに落とし込んだのは、本当にすごいと思います。

大河原　でもね、兵器大系としてはザクやグフに、旧ザクになかったパイプがあるのはおかしいんですよ。あそこを攻撃されたらヤバイのに（笑）。でもデザイン的にはパイプがあるからこそ脳裏に残る。私は日本の鎧兜みたいな印象を、見る人に与えたかっただけなんですね。それを上手く演出側がフォローしてくれて、違和感をなくしてくれた。ドム以降は、富野監督が自分で次々とラフを描いて、持ってきてくれたので楽でしたね。

壱号　ドムまではラフもなかった。

大河原　ただそれが結果的には、バラエティに富んだモビルスーツを生むことになったので、よかったかなと。アニメは共同作業なので、そういったスタッフ同士のアイデアやチャレンジが上手くハマれば、相乗効果で社会現象になるようなすごい作品ができるんです。逆にどんなに優秀なスタッフが集まっても、スタッフ同士がハマらなければダメ。そのためには各分野の担当者がチャレンジできる要素が作品にないといけないんですけれど、今は色々完成しすぎていて、そういった余地はないかもしれない。それはアニメの世界だけではなくて日本全体に感じることなんですけれど。

壱号　漫画は関わる人間がアニメより少ない分、まだやりたいことがやれる余地はあると思いますけれど、年々難しくはなっているようには感じますね。

育った時代背景が描くものににじみ出る

弐号　でも、自分自身が「ガンダム」を漫画で描くことになるなんて、想像もしていませんでしたよ（笑）。

大河原　他人がデザインをしたものを漫画で描くのは大変でしょう？　面倒くさいし（笑）。

壱号・弐号　いえいえいえ！

壱号　ありがたく描かせていただいてます。

弐号　大河原さんのデザインは、むしろシンプルで描きやすいんですよ。ザクマシンガンがそうですけれど、どの角度から見ても、シルエットでどんなメカがはっきりとわかる

壱号　ただ『ジョニー・ライデンの帰還』でライフルなどの新規の小物を、大河原さんにいちいちお願いするのは恐れおおいので、こちらで考えて描くこともあるんですけれど……

大河原　適当ですからね。いい加減に描いても大丈夫ですよ。

弐号　大河原さんのデザインラインを意識して描いても、何だか「うん？」というものになってしまう。シンプルであるがゆえに似せにくいという。

大河原　それは世代が違うせいですよ。私なんかのベースにあるのは第二次世界大戦の兵器で、素材の質感が鉄のイメージが強い。出渕（裕）さんの世代になると、これがプラスチックや樹脂の世界になる。そうすると自然に描くものが違ってくる。だから出渕（裕）さんに『装甲騎兵ボトムズ』みたいな世界観のデザインをお願いすると悩むと思いますよ。育ってきたバックボーンが描くものに出てしまうんです。

壱号　パーツも、つい色々余計なものをつけ過ぎてしまって、シルエットとしてわかりづらくなってしまうこともあります。

大河原　確かに、いまのメカデザインはディテールやパーツで違いを出そうとする傾向がありますけれど、できれば形の魅力というのを追求してもらいたいですけどね。アニメーターさんが大変なので（笑）

弐号　質感といえば『機動戦士ガンダムＦ91』あたりは、若干プラスチックのイメージもありますね。

大河原　それは設定で、サイズを全高15メートルくらいに小型化して軽量化したからですね　Ｆ91のイメージはフォーミュラーカーですよ。当初はプラモデルで展開した『Ｆ90』を主役機として想定していたんですけれど、劇場版だからと、かなり冒険的なシルエットにしてみたんですね　逆にカーデザイナーが、Ｆ91のシルエットに影響を受けたという話を聞いたこともあります　メカデザイナーは、監督が描きたい世界をどう出すかが仕事なので、敵はコスモ・バビロニアという名前から、中東の辺りの遺跡や服装をイメージして、ゴーグルを取り入れたんです

弐号　あと特徴的というと『機動武闘伝Ｇガンダム』、モビルファイターですね

大河原　『Ｇガンダム』はね、私も最初は真面目にやっていたんですよ（笑）　ただ監督の今川泰宏さんもタツノコ系の方で「『ヤッターマン』でいい、面白ければいい」と言い出して　だから私の主観で、この国はこんな感じだろうと

弐号　だから風車がついているネーデルガンダムとか

大河原　銅鐘のマンダラガンダムとかね、たぶん他のデザイナーが描いたら「こんなのはガンダムではない」と石をぶつけられると思うんですよ。オリジナルをデザインした私だから許されている部分があるのではないかと（笑）

弐号　スカルガンダムの体のドクロとかは、言われてみればドクロベエですよね。タツノコの匂いがしますですよ。

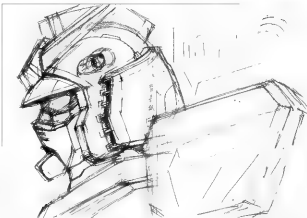
大河原　最初に言いましたけれど、私は若い頃、コメディとかシリアスとかジャンルとか関係なく、とにかく多く仕事をこなしてきました。だからいろんな要素を知っているし、それを混ぜ合わせて、いろいろ試すこともできる。新しいものというのは、そういう実験によって生まれるんだと思います。



Ark Performance プロフィール
代表作品　漫画『機動戦士ガンダム MSV-R ジョニー・ライデンの帰還』、『蒼き鋼のアルペジオ』など。ストーリー構成、デザイン協力を務めた小説『機動戦士ガンダム Twilight AXIS』は、2017 年にアニメ化された。

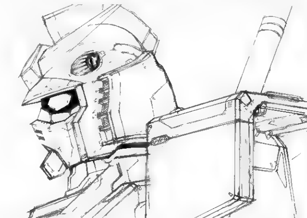
カバー＆表紙画稿ができるまで

長いキャリアで培われてきた"職人"としての技術力と、常に新しい何かに挑戦する好奇心によって、多くの人々を魅了するデザインや画稿を生み出していく大河原邦男氏。ここでは貴重なラフや下絵を用いて、本書のカバーと表紙に使用された画稿が、どのように制作されたのかを紹介しよう。



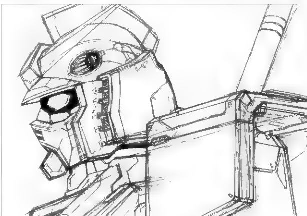
1 大まかなレイアウトを決定

収録した画稿が機体もしくは艦船の全体図を描いているのに対し、カバーは寄りの構図を用いて重厚感と緻密さを前面に押し出す方向に決定。背表紙やバーコードの位置を考慮しながら大まかな配置とサイズを定めていく。当初、表紙のRX-78-02はカバー画稿として描かれていた。



2 ラフで全体の形を固める

1のラフスケッチをベースに、線を整理してフォルムを固めていくと同時に機体のディテールを追加していく。

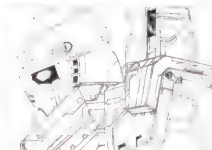


3 線画でディテールを追加

2のラフの裏面をシャープペンで塗りつぶし、表面から線をなぞって、下に敷いたケント紙に主線をトレース。さらに線を整理して下絵の線画を仕上げていく。この時点でRX-78-02を表紙に、カバーはFA-78-1にすることが決まる。カバーと表紙にベースとなった機体とバリエーション機を配置することで、MSVのコンセプトを表す試み。

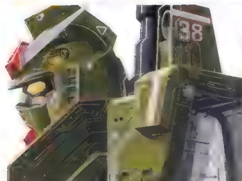


4 新たにカバーラフを作成



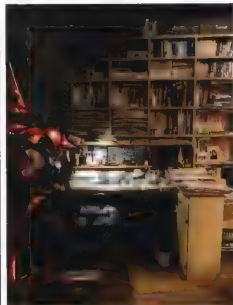
5 カバー用線画を確定

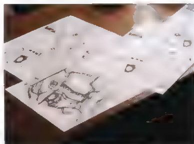




6 着色、そして完成

大河原邦男の仕事場







I n d e x & S p e c i f i c a t i o n



ジム・キャノン 空間突撃仕様
GM CANNON SPACE ASSAULT TYPE
RGC 80S
9

ジム・スナイパーカスタム シモダ小隊仕様
GM SNIPER CUSTOM [SHIMODA TEAM]
RGM 79SC
10



ジム・インターセプトカスタム
GM INTERCEPT CUSTOM
RGM-79KC
11



レイヴン・ソード
RAVEN SWORD
FF-55
12



ジム・インターセプトカスタム フェロウ・ブースター装備
GM INTERCEPT CUSTOM [with FELLOW BOOSTER]
RGM 79KC
13



フルアーマーガンダム
FULL ARMOR GUNDAM
FA-78-1
4



フルアーマーガンダム タイプB
FULL ARMOR GUNDAM TYPE B
FA 78 1B
5



フルアーマーガンダム 陸戦タイプ
FULL ARMOR GUNDAM GROUND TYPE
FA 78 G
6



ヘビーガンダム 2号機
HEAVY GUNDAM UNIT2
FA-78-2
7



プロトタイプガンダム ロールアウトタイプ1
PROTOTYPE GUNDAM ROLLOUT TYPE1
RX 78 1
8



ロックウッド級潜水艦 ロックウッド
ROCK WOOD
SS-6011
21



局地制圧型ガンタンク
GUNSHIP GUNTANK
RMV-3M
22



ボール M型(ボール機雷散布ボート装備タイプ)
BALL TYPE M
PB-79M
22



ジム・スナイパーカスタム
GM SNIPER CUSTOM
RGM-79SC
23



ジム・ガードカスタム
GM GUARD CUSTOM
RGM-79HC
24



ボール F型
BALL TYPE F
PB-79F
25



ネルソン級MS軽空母艦ネルソン
NELSON
SCV-102
26



TIN コッド
TIN COD
FF-6
27

25mm機関砲×4 AAM



ガンキャノン重装型 タイプD
GUNCANNON HEAVY CUSTOM TYPE D
RX-77-3D
14



ガンナーガンダム
GUNNER GUNDAM
RX-78SP
15



ジム・ライトアーマー
GM LIGHT ARMOR
RGM-79L
16



ガンキャノンII
GUNCANNON II
RX-77-4
17



プロトタイプジム・キャノン(タイプ1)
PROTOTYPE GM CANNON TYPE 1
RGC-80-01
18



プロトタイプコア・ファイター
PROTOTYPE CORE FIGHTER
FF-X5
19



コア・ブースター プラン004
CORE BOOSTER PLAN004
FF-X7bst PLAN004
19



ジム・スループ
GM SLOOP
RGM-79L
20



ザクII ジョニー・ライデン専用機
ZAKU JOHNNY'S CUSTOM
MS-06S — 36

高機動型ザク ユーマ・ライトニング専用機
ZAKU HIGH MOBILITY TYPE UMA'S CUSTOM
MS-06R-1A — 37



ゲルググ・キャノン ジャコビアス・ノート大尉専用機
GELGOOG CANNON JACOBUS'S CUSTOM
MS-14C-1A



高機動型ゲルググ ユーマ・ライトニング中尉専用機
GELGOOG HIGH MOBILITY TYPE UMA'S CUSTOM
MS-14B — 39



ゲルググ高機動型 シーメンス・ウィルヘルト大尉専用機
GELGOOG HIGH MOBILITY TYPE SIEMENS'S CUSTOM
MS-14BR — 40



ゲルググ・キャノン トーマス・クルツ中尉専用機
GELGOOG CANNON CRUZ'S CUSTOM
MS-14C — 41



ザクII シン・マツナガ大尉専用機
ZAKU II MATSUNAGA'S CUSTOM
MS-06FS — 42



高機動型ザク シン・マツナガ大尉機
ZAKU HIGH MOBILITY TYPE MATSUNAGA'S CUSTOM
MS-06R-1A — 43

本体重量 56.8t 61.8t



セイバー・フィッシュ
SABER FISH — 27



ジム・ナイトシーカー
GM NIGHT SEEKER
RGM-79V



ジム・ナイトシーカーII
GM NIGHT SEEKER II
RGM-79LV — 29



強襲型ガンペリー
GUNPERRY SIG NT
CB-XS SGT — 29



ガンキャノン重装型
GUNCANNON HEAVY CUSTOM
RX-77-3 — 30



プロトタイプガンダム
PROTOTYPE GUNDAM
RX-78-1 — 31



高機動型ゲルググ ジョニー・ライデン少佐専用機
GELGOOG HIGH MOBILITY TYPE JOHNNY'S CUSTOM
MS-14B — 34



高機動型ザク ジョニー・ライデン少佐専用機
ZAKU HIGH MOBILITY TYPE JOHNNY'S CUSTOM
MS-06R-2



サイコミュシステム試験用ザク 52
PSYCHOMU SYSTEM ZAKU ZEONG TEST BASE "BISHOP"
MS-06Z



サイコミュ高機動試験用ザク 53
PSYCHOMU SYSTEM ZAKU
MSN-01



ザクII ドズル・ザビ中将専用機 54
ZAKU II DOZLE'S CUSTOM
MS-06F



リック・ドム ドズル・ザビ中将専用機 55
RICK DOM DOZLE'S CUSTOM
MS-09R



高機動型ザク 黒い三連星専用機 56
ZAKU HIGH MOBILITY TYPE THE BLACK TRI-STARS CUSTOM
MS-06R-1A



ザク 黒い三連星・ガイア専用機 57
ZAKU THE BLACK TRI-STARS GAIA'S CUSTOM
MS-06S



高機動型ザクII アナベル・ガトー中尉専用機 58
ZAKU HIGH MOBILITY TYPE GATO'S CUSTOM
MS-06R-1A



ザクI ノリス・パッカード少佐専用機 59
ZAKU I NORRIS'S CUSTOM
MS-05Q



ザク・デザートタイプ 44
ZAKU DESERT TYPE
MS-06D



ザク・キャノン 45
ZAKU CANNON
MS-06K



陸戦高機動型ザク 46
ZAKU HIGH MOBILITY GROUND TYPE
MS-06G



ザク・デザートタイプ ガリボルディ小隊機 47
ZAKU DESERT TYPE GARIBOLDI TEAM
MS-06D



ザク・デザートタイプ カラカル隊機 48
ZAKU DESERT TYPE CARACAL TEAM
MS-06D



ザク・キャノン イアン・グレーデン中尉専用機 49
ZAKU CANNON GRADEN'S CUSTOM
MS-06K



ザク・キャノン（ガトリング砲装備型） 50
ZAKU CANNON GATLING GUN EQUIPMENT TYPE
MS-06K



ザク・ハーフキャノン 51
ZAKU HALF CANNON
MS-06JK



ザクタンク サンドシープ
ZAKU TANK "SAND SHEEP" 67
MS-06V



グフ・ヴィジャンタ
GOUF VIJAYANTA 68
MS-07G-1



グフ戦術強攻型
GOUF TACTICAL ASSAULT TYPE 69
MS-07G-2



グフ飛行試験型
GOUF FLYING TEST TYPE 70
MS-07H



グフ複合試験型
GOUF COMPOUND EXAMINATION TYPE 71
MS-07W



プロトタイプドム
PROTOTYPE DOM 72
YMS-09



ドム・トロピカルテストタイプ
DOM TROPICAL TEST TYPE 73
YMS-09D



ドム高速実験型
DOM HIGH MOBILITY PROTOTYPE 74
YMS-09J



ザクII
ZAKU II TYPE A 60
MS-06A



作業型ザク
ZAKU WORKER 61
MS-06W



ザクII（マツナガ小隊機）
ZAKU II MATSUNAGA TEAM 62
MS-06F



ザク・マインレイヤー
ZAKU MINE LAYER 63
MS-06F



ザク・フリッパー
ZAKU FLIPPER 64
MS-06E-3



ザク強行偵察型
ZAKU RECONNAISSANCE 65
MS-06E



ザク・マリンタイプ
ZAKU MARINE TYPE 66
MS-06M



アッグ
ACG 67
EMS-05

ブラレロ
BRA-RELLO
MAN-00X-2
83

ザンジバル級機動巡洋艦キマイラ
ZANZIBAR CLASS TASK FORCE BATTLE CRUSER "CHIMAIRA"
CCM-91
84

ガガウル級MS運用駆逐艦ペルル・ノワール
GAGAULU-CLASS SPACE DESTOROYER "PERLE NOIR"
Z-225
85

ゴブル宇宙戦闘攻撃機
SPACE ATTACK FIGHTER GOBURU
FH-03
86

ルナタンク
LUNATANK
G87

重爆撃機ド・ダイGA
DO-DA-GA
YS-11G
87

ギャン・エーオース
GYAN EOS
YMS-15E
88

ジオング 完成機
PERFECT ZEONG
MSN-02

ゲルググG
GELGOOG GUNTHAR
MS-14GD
75

アッグガイ
AGGGUY
MSM-04N
76

ジュリック
JURICK
MSM-06
77

ラムズゴック
RAM Z'GOK
MSM-07N
78

アゾック
AZOCK
EMS-05F
79

ザクタンク ワイルドボア
ZAKU TANK "WILD BOAR"
MS-06V-8
80

グラブロ 試作水中ビット搭載型
GRUBLO UW-BIT MOUNTED PROTOTYPE
MAM-07-X3
81

ビグ・ルフ
BIG-RUF
MA-05R
82

大河原邦男画集　機動戦士ガンダム　MSVスタンダード

okawara kunio illustrations mobil suit gundam msv standard

2018年2月26日　初版発行

著者
大河原邦男

発行者
青柳昌行

発行
株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 0570-002-301(ナビダイヤル)

企画
石脇剛　財前智広

編集
加藤芳美　倉田雅弘

協力
岡崎昭行　草刈健一

撮影
可児保彦　廣瀬健

装幀・デザイン
福島トオル(Smile Studio)

監修
株式会社サンライズ

印刷・製本
凸版印刷株式会社

本書の無断複製(コピー、スキャン、デジタル化等)
並びに無断複製物の譲渡および配信は、
著作権法上の例外を除き禁じられています。
また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、
たとえ個人や家庭内の利用であっても一切認められておりません。

KADOKAWAカスタマーサポート
［電話］0570-002-301(土日祝日を除く11時～17時)
［WEB］http://www.kadokawa.co.jp
(「お問い合わせへお進みください」)
※製造不良品につきましては上記窓口にて承ります。
※記述・収録内容を超えるご質問にはお答えできない場合があります。
※サポートは日本国内に限らせていただきます。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-106701-7 C0076
Printed in Japan

©KUNIO OKAWARA 2018
©創通・サンライズ



大河原邦男(おおかわら くにお)
1947年12月26日、東京都生まれ。東京造形大学卒業。株式会社オンワード樫山で紳士服の企画を経験後、1972年に株式会社竜の子プロダクション(現、株式会社タツノコプロ)に入社。同年『科学忍者隊ガッチャマン』のメカデザインとしてデビュー。その後、中村光毅とデザインオフィス・メカマンを設立。1978年にフリーとなる。アニメーション作品における日本初の専門メカニックデザイナー。
『機動戦士ガンダム』(1979年)『太陽の牙ダグラム』(1981年)『装甲騎兵ボトムズ』(1983年)ほか数多くのアニメ作品に参加しているほか、近年は東京都稲城市公式イメージキャラクター「稲城なしのすけ」や、特殊詐欺への注意を呼びかける警視庁のキャラクター「ストッポ君」を手がけるなど幅広い分野で活動している。


OKAWARA KUNIO
ILLUSTRATIONS
MOBIL SUIT GUNDAM MSV STANDARD
E.F.S.F
K.Okawara



9784041067017



1920076027000

ISBN978-4-04-106701-7
C0076 ¥2700E

定価：本体 2,700円（税別）

KADOKAWA

okawara kunio
ILLUSTRATIONS
MOBIL SUIT GUNDAM MSV STANDARD

［MSVキャンペーン］画集とコミックスを買って、特製QUOカードを貰おう!!

【対象書籍】※キャンペーン帯がついている商品が対象です。

単行本『大河原邦男画集
機動戦士ガンダム MSVスタンダード』

角川コミックス・エース『機動戦士ガンダム MSV-R
ジョニー・ライデンの帰還』⑯（2018年3月26日発売予定）

【応募締切】
2018年6月26日（火）※当日消印有効

詳細は
折り返しを!!





9784041067017



1920076027000

ISBN978-4-04-106701-7
C0076 ¥2700E

定価：本体 2,700円（税別）

KADOKAWA

OKAWARA KUNIO
ILLUSTRATIONS
MOBIL SUIT GUNDAM MSV STANDARD

